

## Items auf eine bestimmte Packungsgröße setzen

Standardmäßig sind Items wie zb. das FLARE\_INV\_ITEM auf eine bestimmte Packungsgröße gesetzt.

Im Normalfall gibt es 12 Fackeln wenn man das Item FLARE\_INV\_ITEM aufsammelt.

Möchte man diese Packungsgröße ändern, so kann man dies mit der Funktion `SetHP()` tun.

Packt zb. dieses Script in eure `LevelFuncs.OnStart = function()` um die Packungsgröße des FLARE\_INV\_ITEM von standardmäßig **12** auf zb. **1** zu ändern :

Code

```
LevelFuncs.OnStart = function()
    local FlareInvItems = GetMoveablesBySlot(TEN.Objects.ObjID.FLARE_INV_ITEM)
    for index, FlareInvItem in pairs(FlareInvItems) do
        FlareInvItem:SetHP(1)
    end
end
```

Dies könnt ihr mit anderen Items auch machen, schaut für eine Objekt Referenz für `ObjID` hier nach:

[TombEngine 1.4 Lua API](https://www.trlevel.de/lexicon/index.php?entry/703-items-auf-eine-bestimmte-packungsgr%C3%B6%C3%9Fe-setzen/)